

# LE TOMBEAU D'ANURELL



*Eldril emmitoufla dans son manteau et porta son regard à l'horizon, vers l'orient. Alors que les étoiles disparaissaient dans le ciel azuré de l'aurore, il se demanda si sa destinée était de périr sur ces terres abandonnées et incultes. Derrière lui, une falaise abrupte s'élevait, sombre et rocailleuse, dominant son groupe de guerriers. A sa base, ensevelis sous le lierre comme sous une antique tapisserie, se dressait les piliers de granit du tombeau d'Anurell. Il avança la main pour caresser la pierre froide. Des siècles auparavant, Anurell, le grand explorateur avait succombé en ces lieux, après que lui et son équipage eussent fait naufrage sur ces côtes. Aujourd'hui, Eldril était là en éclaireur, précédant l'armée du seigneur Dramalliel, afin de récupérer sa dépouille et de trouver l'ancien et puissant joyaux connu sous le nom de Pierre du Navigateur.*

*Ils se remémora le dur périple accompli depuis la côte. Ils avaient marché sans relâche pendant trois jours, remontant le cours de la sombre rivière qui serpentait parmi les pics montagneux. Pendant qu'ils s'enfonçaient dans les terres, Imrallion, le champion attitré du seigneur Dramalliel, les avait survolés sur son aigle de guerre, effectuant une reconnaissance silencieuse des terres alentour afin de les prévenir du moindre danger. Lorsqu'ils atteignirent la vallée du tombeau d'Anurell, Imrallion repartit guide le corps principal de l'armée et ce fut à ce moment-là que le désastre survint. Alors que le petit groupe d'elfes se rapprochait de la tombe, il fut attaqué par une bande de loups sauvages montés par des Hobgobelins. Ils réussirent à repousser les créatures mais un grand nombre de guerriers elfes tombèrent sous une pluie de flèches empennées de noir ou furent fauchés par la soudaineté et la férocité de l'attaque.*

*Eldril avait immédiatement envoyé un messenger au seigneur Dramalliel pour qu'il se hâte avant que les Hobgobelins ne se regroupent et n'attaquent à nouveau. Toute la journée, ils avaient scruté le ciel en attendant le retour d'Imrallion mais il n'y eut aucun signe du puissant guerrier ni de son aigle " Aile de mort ". Plus tard, dans l'après-midi, les collines alentour résonnèrent de l'écho de tambours et de trompettes. Ses éclaireurs l'informèrent qu'une vaste armée de nains du Chaos s'avançait vers eux, alertées sans aucun doute par ces ignobles Hobgobelins. Juste avant la tombée de la nuit, il aperçut deux bêtes ailées volant très haut au-dessus du tombeau. Il pensa que c'était Imrallion et le seigneur Dramalliel venus à leur rescousse mais, alors que les créatures se rapprochaient, il réalisa que les deux monstres étaient entourés de flammes et de volutes de fumée. Il s'attendait au pire.*

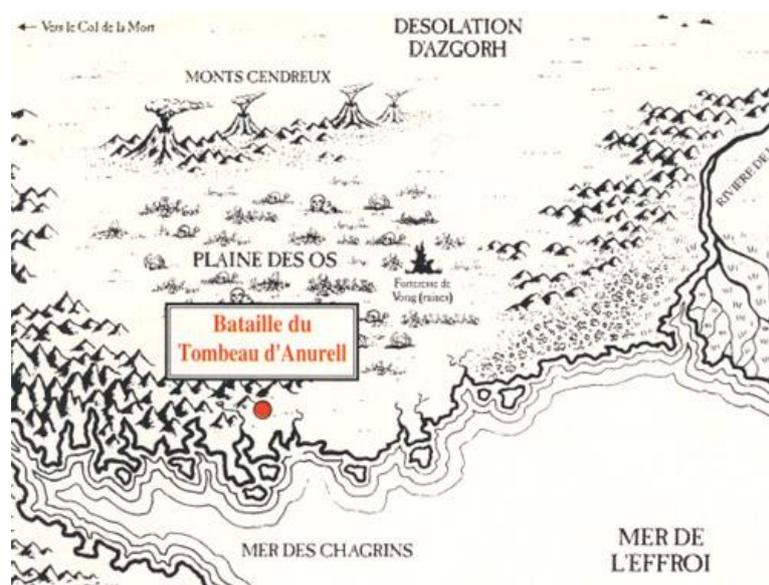
*Il savait que les nains des ténèbres ne connaissaient pas l'étendue de la force elfique et qu'ils ne croiraient pas les dires des hobgobelins. Il savait également que s'il pouvait tenir encore un peu, la force principale des hauts elfes menée par les Heumes d'Argent et les chevaliers Errants, arriverait bientôt les secourir. Inquiet, il posta des sentinelles et s'installa pour la nuit en attendant l'aurore...*

*"Mon seigneur ?" Eldril se retourna, sortant de ses pensées. Devant lui se tenait un jeune elfe. La finesse de ses atours indiquait son appartenance à la noblesse mais sa voix trahissait un sentiment de peur. Elfril hocha la tête. "Les sentinelles rapportent des mouvements vers le nord et l'ouest. Elles pensent que l'ennemi est proche et se prépare au combat". D'où il se tenait, Eldril ne pouvait distinguer que les silhouettes des sentinelles, montant la garde en bordure des arbres. Il se retourna vers son messager. " Va, mon brave, n'aie aucune crainte et fourbis tes armes "*

*Alors que le soleil se levait, la brume glaciale qui, tout au long de la nuit, avait enveloppé la vallée et gelé le cœur et les os des guerriers d'Eldril, se dissipait sous les rayons matinaux. Vers l'ouest s'étendait une large vallée, s'étirant en pente douce vers les berges des sombres flots de la rivière. Des limites du camp, une sentinelle accourut. "Mon seigneur, l'ennemi est sur nous, ils montent leurs diaboliques machines sur les collines, là-bas !"*

*Eldril resta silencieux. Il regarda le messager en pensant à la bataille de la veille, le sang, la peur et ses frères d'armes tombant autour de lui. Alors qu'il serrait son épée et se préparait en vendre chèrement sa vie, il entendit une clameur venant du sud. Le cri triomphant se répercuta dans toute la vallée. C'était le cri de guerre de Dramalliel ! L'armée des hauts elfes était enfin arrivée...*

A l'époque de Bel-Shanaar, avant les guerres contre les elfes noirs, les hauts elfes voyageaient dans le monde entier. C'était l'époque des grandes explorations. De puissants vaisseaux portaient d'Ulthuan, portant à leurs bords des navigateurs, des cartographes et des guerriers pour tracer les cartes des nouvelles terres et implanter de nouvelles colonies. Des contacts avec les nains furent établis et une grande époque de commerce et d'amitié débuta.



A son époque, Anurell fut un grand navigateur qui traversa tous les océans du Vieux Monde à bord de son imposant vaisseau Dragon. Il avait en sa possession un antique joyaux magique connu sous le nom de Pierre du Navigateur avec l'aide duquel il pouvait scruter les étoiles et sentir les marées et les changements des vents. S'appuyant sur son pouvoir, il pouvait fendre les flots des mers agitées, traverser les profonds océans et trouver des passages sûrs parmi les récifs acérés.



En 1658 (-2741 du Calendrier impérial), Anurell quitta Ulthuan pour trouver une route orientale vers Cathay. Un mois plus tard il atteignit les côtes sud des Terres Australes, là où, mille ans plus tard, la Forteresse de l'Aurore serait érigée. Le temps et les augures avaient été en sa faveur mais alors qu'il naviguait vers le nord-est sur la Mer de l'Effroi, le désastre se produisit.

Sa flotte fut attaquée par de hideux monstres marins émergeant des profondeurs et engloutissant ses vaisseaux. De repoussants tentacules et des mâchoires hideuses broyaient les navires, les submergeant dans les eaux d'où l'on ne revient pas. Seuls le vaisseau et l'équipage d'Anurell ainsi qu'un autre navire, disloqués, faisant eau de toutes parts, réussirent à échapper à ces horreurs et à s'enfuir vers le nord. En vue des côtes, Anurell et une poignée de compagnons débarquèrent sur la pointe sud des Terres Sombres où ils s'installèrent, se préparant à passer un hiver rigoureux.

Alors que les mois passaient, le désespoir s'empara du petit groupe. Des pillards gobelins leur infligèrent de lourdes pertes et la maladie et la famine prélevèrent leur tribut. Lorsque Anurell mourut, ses compagnons érigèrent un immense monolithe et couchèrent son corps en dessous, la célèbre Pierre du Navigateur à ses cotés. Privés de chef, démoralisés et craignant pour leur vie, les elfes décidèrent de partir vers le nord plutôt que de se résigner à attendre la famine et la mort. Au printemps 1659, ils s'enfoncèrent à travers la Plaine des Os et on ne les revit plus.



Des siècles plus tard, une expédition envoyée par la Forteresse de l'Aurore localisa le monument. Un corps expéditionnaire fut réuni sous le commandement de Dramalliel afin de découvrir l'emplacement exact du tombeau d'Anurell et de récupérer sa dépouille mortelle, ainsi que la Pierre du Navigateur. Alors que l'avant-garde, sous les ordres d'Eldril, atteignait le site, elle fut attaquée par un fort parti de hobgobelins. Après une âpre lutte, les créatures furent repoussées mais de nombreux elfes avaient péri. Un messenger fut dépêché pour prévenir le corps principal de l'armée afin qu'il force la marche et rejoigne l'avant-garde avant que les hobgobelins ne se regroupent pour attaquer à nouveau. Les défenseurs attendaient les renforts mais, au lever du jour, des tambours firent entendre leur message morbide dans les collines alentour.



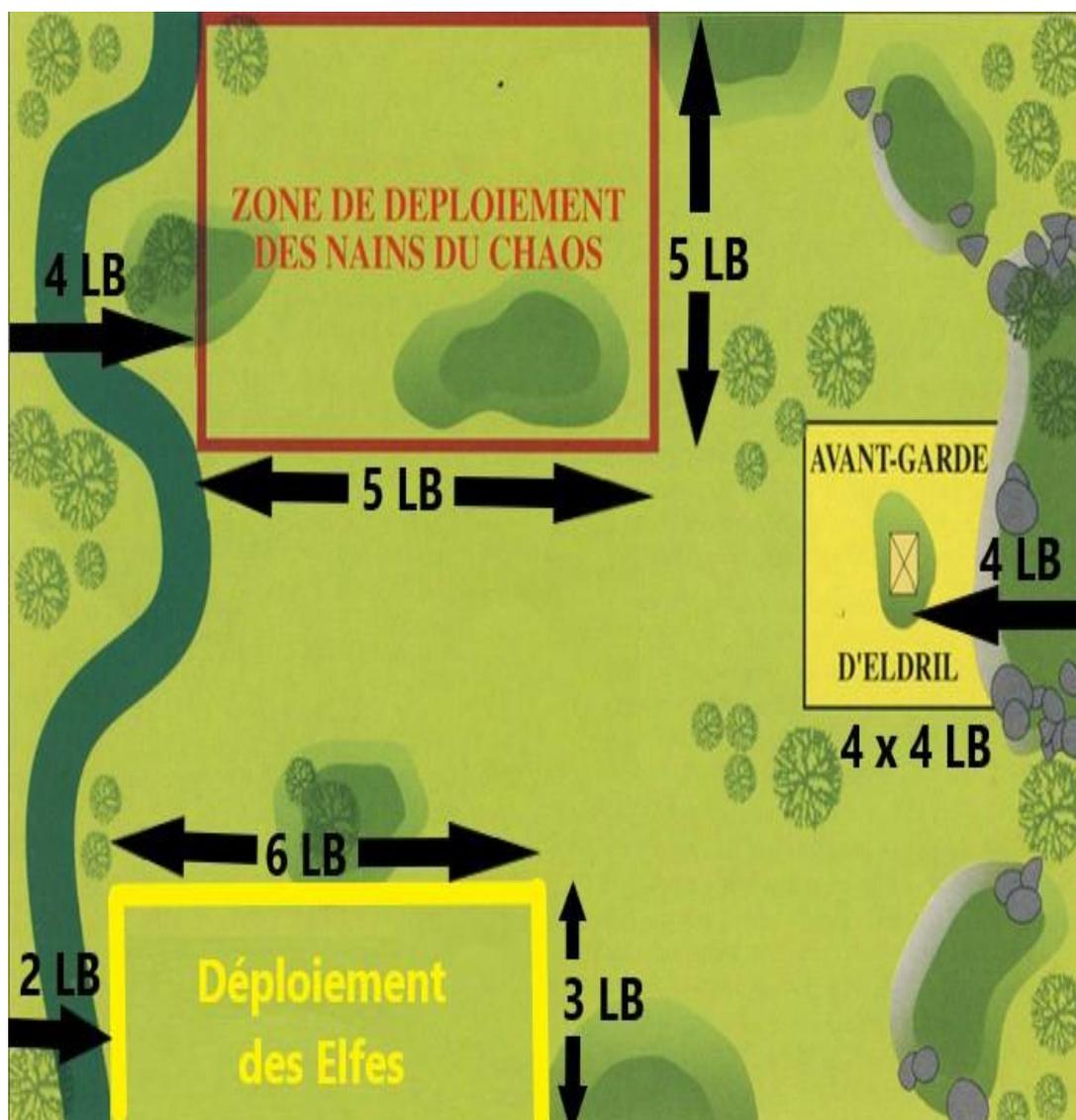
# LA BATAILLE

La bataille se déroule le lendemain de l'affrontement entre l'avant-garde des hauts-elfes et les hobgobelins. Les nains du Chaos ont mobilisé une armée pour chasser les hauts-elfes de leur territoire.

## Déploiement :

Une unité de fantassins hauts-elfes est déployée en premier, n'importe où dans un carré de 4x 4LB dont le centre est l'emplacement du tombeau d'Anurell.

L'armée des nains du Chaos peut alors se déployer à sa convenance dans une zone profonde de 5 LB, s'étendant des berges de la rivière jusqu'à la colline au nord-ouest de la table. Le reste de l'armée elfique entre au premier tour sur le champ de bataille, n'importe où entre la rivière et la colline au milieu de son côté de la table. Les Hauts-Elfes jouent en premier.



# LES ARMÉES

## Armée des Hauts Elfes (29AP)

- **Seigneur Dramalliel**, Chevauche un griffon, Aile de Nuit, Classé en *Héros volant*
- **Imrallion**, héros haut elfe Chevauche un aigle, Aile de Mort. , Classé en *Volant*
- **Anaryll**, seigneur mage elfe, Classé en *Magicien*
- **Gladaryll**, Monte un char tiré par deux destriers. Classé en *Cavalier*
- **Heaumes d'argent** Ils chevauchent des destriers caparaçonnés. Classé en *Chevalier*
- **Chevaliers errants** Lance, arme à une main, armure légère et bouclier. Classé en *Cavalier*
- **Gardes Phoenix** Hallebarde, arme à une main, armure lourde. Classés en *Lames* (HOTT) et *4Bd* (HOTT-De-Mir)
- **Compagnie Emeraude d'Yvresse**, Classés en *Lanciers*
- **Patrouille d'Ithrim**, . Classés en *Tireurs* (HOTT) et *4Lb* (HOTT-De-Mir)
- **Flèches d'Argent d'Edril** . Classés en *Tireurs* (HOTT) et *4Lb* (HOTT-De-Mir)
- **1 Baliste à répétition** Classée en *Artillerie*



## Armée des Nains du chaos (28AP)

- **Bzaark** seigneur nain du Chaos, Chevauche un Grand Taurus, Classé en *Héros volant*
- **Zhrazak**, seigneur sorcier nain du Chaos, Chevauche un Lammasu Classé en *Héros volant*
- **Centaures Taureaux** Classé en *Chevalier*
- **Tromblons nains du Chaos**. Classés en *Tireurs* (HOTT) et *4Cb* (HOTT-De-Mir)
- **Guerriers nains du Chaos** Classés en *Lames* (HOTT) et *4Bd* (HOTT-De-Mir)
- **Hobgobelins chevaucheurs de loups géants** . Classé en *Cavalier*
- **Guerriers hobgobelins** Classés en *Warband* (HOTT) et *3 Wb* (HOTT-De Mir)
- **Canon trembleterre** Classée en *Artillerie*
- **Lance-fusées** Classée en *Artillerie*



### Conditions de victoire :

Les règles de HOTT sur les conditions de victoire s'appliquent mais les Hauts-Elfes ne démoralisent qu'avec la perte de 14 plaquettes tant qu'au moins deux plaquettes Hauts-Elfes sont situées, même partiellement, dans une distance de 3 LB du monolithe.

Les deux armées disposent d'un bonus de +1 au dé de PIP tant qu'elles disposent de plus de 24 AP encore vivant sur la table. Une arme perd son bonus si elle n'a plus que 24 AP ou moins encore vivant sur la table.